AUFBAU

1 Folgt dieser Aufbauanleitung, nachdem alle Spieler ihre Anfangsziele erhalten haben.

2 Sofern ihr nicht auch die Fireland-Erweiterung spielt, enfernt die folgenden Großes-Schiff-Karten:

GS1 **GS10**

3 Mischt die Großes-Schiff-Karten und zieht so viele, wie Spieler da sind, plus 1. Legt diese Karten offen neben das Spielbrett, sodass alle sie sehen können.

4 Der Spieler, dessen Zugreihenfolgemarker auf der Leiste am weitesten **rechts** steht, nimmt 1 Großes-Schiff-Karte und legt sie offen neben sein persönliches Tableau. Gemäß Zugreihenfolgeleiste nehmen alle von rechts nach links eine Karte, bis nur noch eine auf dem Tisch liegt. Entfernt diese sowie alle verdeckten Großes-Schiff-Karten aus dem Spiel.

SPIELABLAUF

Jede Großes-Schiff-Karte bietet einen einzigartigen Vorteil, der auf der nächsten Seite erklärt wird.

KOMPONENTEN

11 Großes-Schiff-Karten

GAME DESIGN
Simone Luciani
Nestore Mangone

ILLUSTRATOR
Paolo Voto

RULEBOOK AUTHOR
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

Nur mit der Fireland-Erweiterung zu verwenden

GS1 - Wenn der Spieler einen Abenteuer-Marker erhält, darf er ihn auf ein leeres Feld auf dieser Karte legen. Er erhält dann die Abenteuer-Belohnungen der gewählten Option zweimal. Diese Karte kann nur drei Mal pro Spiel aktiviert werden. Abenteuer-Marker, die auf dieser Karte platziert werden, zählen für die Schlusswertung.

GS2 - Immer wenn der aktive Spieler eine Besatzungskarte erfüllt, erhält er alle aufgeführten Belohnungen zweimal. Sie können in beliebiger Reihenfolge erhalten werden.

GS3 - Immer wenn der Spieler das 2., 3. oder 4. Exemplar einer Spalte erforscht (in beliebiger Reihenfolge), führt er als Belohnung auch die angegebene Aktion aus. Sie lauten (von oben nach unten): erhalte 2 Münzen, erhalte 2 Siegpunkte, schalte kostenlos einen Ort frei. Jede Belohnung darf höchstens einmal pro Spalte ausgeführt werden.

GS4 - Der Spieler darf einen Arbeiter auf einen gesperrten Ort stellen, wenn er 1 Vorläufiges-Wissen-Marker verbraucht. Der Arbeiter muss dennoch die Wachssiegel-Anforderungen des Ortes erfüllen.

GS5 - Immer wenn das Schiff des Spielers den Standort der HMS Beagle erreicht oder passiert, darf er eine Bonusaktion ausführen: eine Navigationsaktion (Wert 2), eine Erkundungsaktion (Wert 2), eine Korrespondenzaktion (Wert 2) oder eine Akademie-Aktion (Wert 1).

GS6 - Nach dem Aufstellen eines Zelts auf dem Spielbrett darf der Spieler außerdem 1 Exemplar an das Museum versenden.

GS7 - Beim Bestimmen von Korrespondenz-Mehrheiten wirft der Spieler höchstens 1 Briefmarke je Umschlag ab.

GS8 - Bei allen Erkundungsaktionen verringert sich die Bewegung um 1, wodurch sie sich bis auf 0 verringern kann. Alle auf dieser Karte angezeigten Erkundungsbelohnungen (Münzen, Vorläufiges Wissen, Evolutionsleisten-Fortschritt und Siegpunkte) werden für den Spieler verdoppelt.

GS9 - Wird diese Karte beim Spielaufbau gewählt, muss der Spieler je einen seiner Persönliche-Linse-Marker auf die 6 Linse-Orte der Karte legen. Platziert er einen Persönliche-Linse-Marker, entfernt der Spieler ihn von dieser Karte und legt ihn auf das Spielbrett. Er erhält sofort die mit dem Marker verbundene Belohnung.

Nur mit der Fireland-Erweiterung zu verwenden

GS10 - Immer wenn der Spieler eine beliebige Menge Zeit erhält, bekommt er 1 Zeit zusätzlich.

GS11 - Immer wenn das Schiff eines Spielers ein gegnerisches Schiff oder die HMS Beagle überholt, erhält er Belohnungen je nach Spielerzahl:
Zwei Spieler - 2 Münzen & 3 Siegpunkte
Drei oder vier Spieler - 1 Münze & 2 Siegpunkte